



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Modifiche alle Regole

In vigore dal 1° Luglio 2017



Definizioni – Possesso

Questo si verifica quando un giocatore sta portando il pallone (o nel tentativo di controllarlo) o una squadra ha il controllo del pallone; per esempio, il pallone che si trova in una mischia o in un ruck, dalla parte della squadra, è in possesso di quella squadra.



Regola 3 Numero dei Giocatori – La Squadra

Regola 3.6 Mischie senza contesa

Le mischie senza contesa risultanti da un'espulsione, sospensione temporanea o infortunio, devono essere disputate con 8 giocatori per squadra.



Regola 5

Regola 5.7

Tempo

Altre regole per la durata della partita

Se, dopo che il tempo è scaduto, è assegnato un calcio di punizione e il pallone è calciato in touch senza essere toccato da un altro giocatore, la rimessa laterale verrà effettuata il gioco continuerà fino alla successiva occasione in cui il pallone diventerà morto.



Regola 8 Vantaggio

Regola 8.1 Il Vantaggio in pratica

Quando viene fatto giocare il vantaggio perché la stessa squadra commette infrazioni multiple sanzionabili con una punizione, l'arbitro consente al capitano della squadra non responsabile delle infrazioni di scegliere il punto più vantaggioso per la punizione.



Regola 9 Computo del Punteggio

Meta di Punizione

Meta di Punizione. Se un giocatore, probabilmente, avrebbe segnato una meta senza un fallo di antiggioco commesso da un avversario, sarà accordata una Meta di Punizione.

Non si effettua il tentativo di trasformazione.

Valore: 7 Punti



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Regola 18 Mark

Definizioni

Per effettuare un Mark un giocatore deve avere uno o entrambi i piedi su o dietro la linea dei 22 e afferrare il pallone che ha raggiunto il piano della linea dei 22 metri.



Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

Definizioni

Se il pallone ha superato il piano della touch quando viene afferrato, non si ritiene che il giocatore che lo prende abbia portato il pallone in touch.

Se il pallone non ha superato il piano della touch quando viene afferrato o raccolto, si ritiene che il giocatore che lo ha preso abbia portato il pallone in touch indipendentemente dal fatto che il pallone fosse in movimento o stazionario.



Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

Definizioni

Se un giocatore salta dall'area di gioco e rimanda il pallone all'interno dell'area di gioco (o se lo stesso giocatore prende il pallone e lo rilancia nell'area di gioco) prima di atterrare in touch o in touch di meta, il gioco continua indipendentemente che il pallone abbia raggiunto il piano della touch.



Regola 19

Regola 19.1

Touch e Rimessa Laterale

Rimessa in Gioco

Nessun guadagno territoriale

(c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o all'interno della linea dei 22 metri, raccoglie il pallone che era fuori dei 22 metri, o afferra il pallone prima della linea dei 22 metri e lo calcia direttamente in touch, egli ha riportato il pallone all'interno dei 22 metri e quindi non c'è alcun guadagno territoriale.

Eliminare 19.1 (e) e rinumerare i numeri dei seguenti paragrafi di conseguenza.



Regola 22 **Area di Meta**

Regola 22.9 **Difensore in area di meta**

(b) Se un difensore con uno o entrambi i piedi su o dietro la linea di meta raccoglie il pallone in campo di gioco, o lo prende davanti alla linea di meta, quel giocatore ha preso il possesso del pallone in campo di gioco.

Eliminare 22.9 (c) e rinumerare i paragrafi successivi di conseguenza.



Regola 22 **Area di Meta**

Regola 22.9 **Difensore in area di meta**

(d) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro la linea di pallone morto raccoglie o prende il pallone che non ha raggiunto la linea di pallone morto o la linea di touch di meta, quel giocatore ha fatto diventare il pallone morto.

Eliminare 22.9 (e).



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Variazioni Sperimentali alle Regole di Gioco

In vigore dal 1° Agosto 2017



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Regola 20

Mischia

Regola 20.5

Introduzione del pallone nella mischia

Nessun segnale da parte dell'arbitro.

La mischia deve essere stabile e non ci deve essere nessun ritardo una volta che il pallone è pronto per essere introdotto.



Regola 20

Mischia

Regola 20.6 Come il mediano di mischia introduce il pallone

(d) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone diritto, ma è consentito al mediano di mischia di allineare la sua spalla (esterna) all'altezza della linea mediana, permettendogli quindi di stare, verso il suo lato della mischia, alla larghezza di una spalla dalla linea mediana.



Regola 20 Mischia

Colpire il pallone dopo l'introduzione.

Una volta che il pallone tocca il terreno nel tunnel, qualsiasi giocatore di prima linea può usare i suoi piedi per tentare di conquistare il possesso del pallone. Un giocatore della squadra che ha introdotto il pallone deve tentare di conquistare il possesso del pallone.

Sanzione: **Calcio Libero**



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Regola 20 - Mischia

Regola 20.9 - Uso delle mani in mischia – Eccezione.

(b) È permesso al numero 8 di raccogliere il pallone tra i piedi delle seconde linee.



Regola 15 Placcaggio

Variazione Regola 15.4 – Il placcatore.

(c) Il placcatore deve alzarsi sui propri piedi prima di giocare il pallone e poi potrà giocare il pallone solo entrando dalla sua zona (gate) di placcaggio.



Regola 16 Ruck

Variazione Regola del Ruck

Un ruck inizia quando almeno un giocatore è sui propri piedi e sopra il pallone che si trova sul terreno (giocatore placcato, placcatore). In questo momento si è creata la linea di fuorigioco. Un giocatore che si trova sui propri piedi può usare le sue mani per raccogliere il pallone purché questo avvenga immediatamente. Non appena un giocatore avversario arriva non si possono più utilizzare le mani.



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Regola 16 Ruck

Regola 16.4 Altri falli in ruck.

Un giocatore non deve calciare il pallone fuori di un ruck. Il giocatore può solo tallonare il pallone con un movimento all'indietro.

Sanzione: **Calcio di Punizione.**